



Un acercamiento al territorio del sujeto a través de la educación artística en tiempos de pandemia

✉ ÁNGELA MIREYA GONZÁLEZ RODRÍGUEZ ^A

RESUMEN: Se muestran experiencias y procesos creativos desarrollados a lo largo de la práctica docente realizada en el Colegio de Boyacá, Tunja, en el marco de la pandemia provocada por el covid-19, con trabajo desde la virtualidad. Por ello, el ejercicio pedagógico toma sentido desde la educación artística, a través de una nueva aula, que permitió integrar la expresión sensible y reflexiva de las lecturas del espacio que habita el sujeto. Se trabajó con estudiantes de grado décimo, entre los 15 y 18 años de edad. El proyecto abordó las vanguardias del siglo XX y se enfocó en una mirada del espacio físico e imaginario del estudiante. Así, impresionismo, cubismo, expresionismo y surrealismo se desarrollaron con una secuencia didáctica, con actividades que, aunque se plantean distintas, se articulan en el territorio, desde una metodología enseñanza-aprendizaje diferente.

PALABRAS CLAVE: educación artística, estudiante, territorio, proceso de interacción educativa, pandemia

CÓMO CITAR

González-Rodríguez, Á. (2022)
Un acercamiento al territorio del
sujeto a través de la educación
artística en tiempos de pandemia.
*Revista Habitus: Semilleros de
investigación*, 2(4), e13616. [https://doi.
org/10.19053/22158391.13616](https://doi.org/10.19053/22158391.13616)

RECIBIDO: 03/11/2021 · **EVALUADO:** 10/12/2021
APROBADO: 15/01/2022 · **PUBLICADO:** 01/04/2022



Autor para correspondencia.
angela.gonzalez06@uptc.edu.co

^A Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (Colombia).
<https://orcid.org/0000-0002-1241-9509>

HOW TO CITE

Buitrago, R., & Molina, G. (2021). Teachers, emotions and school. Reflections in times of a pandemic (covid-19). *Revista Habitus: Semilleros de Investigación*, 1(1), e12551. <https://doi.org/10.19053/22158391.12551>

An approach to the territory of the subject through artistic education in times of pandemic

ABSTRACT: Creative experiences and processes developed throughout the teaching practice carried out at the Colegio de Boyacá, Tunja, in the framework of the pandemic caused by Covid-19, with work from virtuality are shown. Therefore, the pedagogical exercise makes sense from artistic education, through a new classroom which allowed integrating the sensitive and reflective expression of the readings of the space inhabited by the subject. This project was made with 10th grade students, between 15 and 18 years old. The project addressed the avant-gardes of the 20th century and focused on a look at the physical and imaginary space of the student. Thus, impressionism, cubism, expressionism, and surrealism are developed with a didactic sequence, with activities that, although different, are articulated in the territory from a different teaching-learning methodology.

KEYWORDS: artistic education, student, territory, educational interaction process, pandemic.

Uma abordagem do território do sujeito através da educação artística em tempos de pandemia

RESUMO: São mostradas as experiências e processos criativos desenvolvidos ao longo da prática docente realizada no Colegio de Boyacá, Tunja, no âmbito da pandemia causada pela covid-19, com trabalho da virtualidade. Portanto, o exercício pedagógico faz sentido, a partir da educação artística, através de uma nova sala de aula, que permitiu a integração da expressão sensível e reflexiva das leituras do espaço habitado pelo sujeito. Trabalhamos com alunos de décimo ano, entre 15 e 18 anos de idade. O projeto tratou dos movimentos de vanguarda do século XX e se concentrou em um olhar sobre o espaço físico e imaginário do estudante. Assim, impressionismo, cubismo, expressionismo e surrealismo foram desenvolvidos com uma sequência didática, com atividades que, embora diferentes, são articuladas no território, a partir de uma metodologia de ensino-aprendizagem diferente.

PALAVRAS-CHAVE: educação artística, estudante, território, processo de interação educacional, pandemia.

Este texto presenta un proceso pedagógico que despliega un nuevo territorio influenciado por el covid-19, lo cual obligó a implementar una metodología de enseñanza-aprendizaje diferente mediada por la virtualidad. La pedagogía centró la mirada en el territorio del sujeto como *la nueva aula*, que brindó una variedad de materiales y posibilidades e involucró al estudiante como actor activo y creativo, al recurrir a su espacio simbólico, cotidiano y temporal, para generar un ambiente de diálogo, de reflexión y de empatía.

La educación se transformó y surgió el reto de introducir el lenguaje artístico en la experiencia del aula virtual a través de las nuevas metodologías educativas. La interacción se dio mediante las vanguardias del siglo XX y el territorio subjetivo del estudiante, para crear un ambiente de aprendizaje inclusivo desde la virtualidad. Estos periodos artísticos se contemplaron como atemporales y permitieron recrear temáticas, técnicas y particularidades. Al mismo tiempo, el estudiante reflexionó acerca de las características de cada movimiento y las replanteó en su contexto actual.

La reflexión de este proceso se sustentó en un ejercicio de interacción, que ayudó a relacionar los distintos contextos del estudiante en tiempo de pandemia con el arte. Para vincular estos contextos, se trabajó a partir de la secuencia didáctica entendida “como una estructura de acciones relacionadas entre sí, intencionales, que se organizan para alcanzar algún aprendizaje” (Rincón & Rincón, 2015, p. 54). Este eje temático permitió abordar las vanguardias del siglo XX. Inicialmente, se hizo una contextualización en la historia del arte sobre el tránsito del siglo XIX al XX, para analizar hechos como la influencia de la tecnología, las guerras mundiales y las revoluciones industriales, que permitieron rupturas y marcaron la historia.

Se propusieron cuatro actividades con la misma metodología, la cual consistió en un conversatorio sobre el contexto occidental y local, donde el estudiante participa, analiza y relaciona estas vanguardias con la época actual y desde su entorno inmediato, a través de ejemplos y apreciaciones estéticas de algunas obras —pintura, cine y fotografía—, y luego realiza la actividad planteada.

Al mismo tiempo, las actividades pretenden introducirse en un territorio de experiencias particulares, donde los hábitos cotidianos, los objetos simbólicos, el contexto espaciotemporal y las relaciones sociales y familiares son parte fundamental en la construcción del desarrollo humano. Para eso fue necesario pensar en lo transversal que podía llegar a ser el aula y, de esta manera, proponer la libre expresión, para que cada estudiante se relacionara con su espacio y desarrollara la actividad desde sus medios.



Impresionismo: actividad *Objetos simbólicos*

Se partió del impresionismo como uno de los primeros movimientos pictóricos que generó ruptura en el arte a finales del siglo XIX y principios del XX, iniciado en Francia y desarrollado en otros países, incluso en Colombia. Este se desarrolló bajo múltiples factores socioeconómicos y las influencias de los nuevos medios tecnológicos que aparecieron con la segunda Revolución Industrial. Entre los aspectos más destacados de esta vanguardia se incluye el capturar la cotidianidad y sus personajes como los temas más recurrentes, junto con el estudio de la incidencia de la luz y la variación del color al emplear una pincelada suelta y rápida.

El impresionismo es un arte ciudadano por excelencia, y no solo, desde luego, porque descubre la ciudad como paisaje y devuelve a la pintura desde el campo a la ciudad, sino también porque ve el mundo con ojos de ciudadano y reacciona ante las impresiones exteriores con los nervios sobrecitados del hombre técnico moderno; es un estilo ciudadano porque describe la versatilidad, el ritmo nervioso, las impresiones súbitas, agudas, pero siempre efímeras, de la vida ciudadana. Y, precisamente como tal, significa una expansión enorme de la percepción sensorial, una nueva sensibilidad agudizada, una nueva excitabilidad, y representa, junto al gótico y el romanticismo, una de las más importantes encrucijadas en la historia del arte occidental. En el proceso dialéctico que describe la historia de la pintura, en el cambio de estática y dinámica, dibujo y color, orden abstracto y vida orgánica, el impresionismo constituye el punto culminante de la tendencia dinámica y la disolución completa de la estática imagen medieval del mundo. (Hauser, 1988, p. 629)

Al recurrir a los aspectos generales del impresionismo, surge la actividad *Objetos simbólicos*, que planteó tomar la cotidianidad del estudiante y enfocarla a un objeto con valor emocional y simbólico. Así, la posibilidad de recrear la técnica de los impresionistas fue necesaria como una forma de entender el movimiento desde el aprender haciendo.

Acudir al entorno del estudiante como punto de partida para realizar el ejercicio permite una mirada más amplia. El sujeto se convierte en creador porque extrae más información, establece nuevos significados e identifica aspectos particulares que parten de los signos que reinterpreta del mundo que lo construye a él y a su pensamiento. A través de la lectura de su territorio, el estudiante encontró que el objeto simbólico mantiene una relación con su historia y forja un vínculo de identidad, por lo cual los objetos no solo tienen propiedades físicas, sino también culturales, que hacen parte de una realidad de percepciones connotativas.

Seres y objetos están ligados, y los objetos cobran en esta complicidad una densidad, un valor afectivo que se ha convenido en llamar su "presencia". Lo que constituye la profundidad de las casas de la infancia, la impresión que dejan en el recuerdo es evidentemente esta estructura compleja de interioridad, en la que los objetos pintan ante nuestros ojos los límites de una configuración simbólica llamada morada... los objetos se vuelven, al encarnar en el espacio los lazos afectivos y la permanencia del grupo, suavemente inmortales hasta que una generación moderna los relega o los dispersa, o a veces los reinstaura en una actualidad nostálgica de objetos viejos. (Baudrillard, 1968, p. 14)

Así como la imagen cambia con la cultura y con los diversos movimientos del mundo, de esta manera se insertan nuevos objetos. En este sentido, el *juguete* es uno de los objetos simbólicos representados por los estudiantes, porque a través de él se han tejido historias. El juguete es una manifestación particular de cada cultura. Evidencia las prácticas familiares y sociales y se sitúa en una dimensión espaciotemporal. Además, es un portador de símbolos influenciados por las constantes transformaciones tecnológicas e ideológicas.

Otro de los objetos simbólicos más representados son las fotografías, tanto en el álbum familiar como las capturadas por la cámara del teléfono (imagen 1). En tal caso, el álbum fotográfico se transforma de análogo a digital. Así mismo, algunas fotografías tienen un carácter efímero. La fotografía se construye como objeto cuando su función principal a nivel perceptivo es la de significar. Necesita de una consciencia para que tenga esencia. Es un objeto significativo ya que proporciona información sobre un contexto con el que está vinculada. Según Tapia (2008),

el álbum fotográfico... es más que un objeto, es un elemento cuyo valor sentimental radica en guardar las fotografías que son tomadas para no perder esos momentos, como si en el instante de fotografiar se extendiera el certificado de validez de ese suceso. Podríamos agregar a esta denominación la transformación del objeto-álbum en un acto de fetichismo, entendido desde el sentido de veneración y valorización mágica del objeto. (p. 29)

Asimismo, en esta actividad se concibe *la mascota* como *objeto* ya que fue representada con frecuencia por los estudiantes, específicamente perros y gatos (imagen 2). El valor de la mascota transforma la función de cacería y la mera ocupación doméstica para adquirir otro significado dentro de la sociedad. Pasa de ser un elemento funcional a ser integrante de la familia, con la cual establece un vínculo emocional. En los resultados se evidencia que cada mascota tiene nombre y una historia. Son asumidas como regalo y



como amigo que siempre acompañan en la ausencia de otros. Debido a que surgen muchas evocaciones a través de las mascotas, trascienden el papel de animal.

Imagen 1

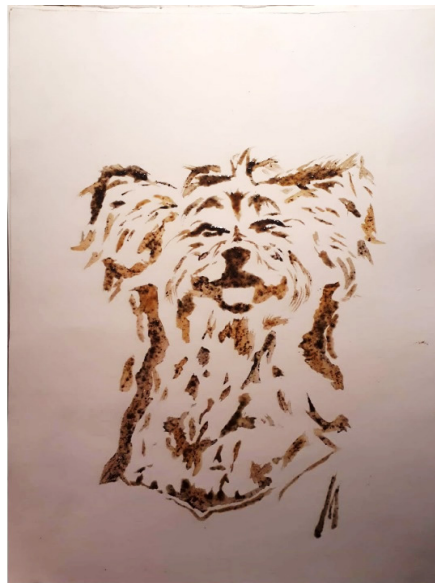
Proceso creativo con monotipo a color



Nota. Creación de Lina Bonilla, 2021. Colegio de Boyacá, Tunja.

Imagen 2

Proceso creativo con pigmentos naturales



Nota. Creación de Jannisse Calderón, 2021. Colegio de Boyacá, Tunja.

Cubismo: actividad *Crea tu propia imagen cubista*

El cubismo fue una vanguardia artística que exploró otras formas de ver la realidad y creó su propio lenguaje visual. La perspectiva múltiple que representa varias vistas de un objeto en un mismo plano revolucionó la pintura plana y bidimensional, al oponerse a las técnicas tradicionales de la perspectiva y del claroscuro. Los artistas trabajan figuras geométricas y fragmentadas con otra paleta de color, como una forma de descomponer la realidad. Al mismo tiempo, este movimiento tomó como referente el arte primitivo, particularmente estatuas y máscaras. “[Las] manifestaciones estéticas completamente diversas a las de la tradición artística de Occidente... [son] una de las claves para comprender el arte de nuestro siglo” (Jiménez, 2002, p. 173). Por otra parte, Paul Cézanne influyó en el movimiento con la implementación de volúmenes geométricos que reducían los objetos reales a elementos esenciales como el cilindro, el cubo y la esfera. Según Barroso (2005),

el cubismo... sugería incorporar la cuarta dimensión y simultanear los diversos puntos de vista sobre el mismo objeto, rompiendo la unicidad del espacio entendido como cajón, para ejercer una dislocación sobre los objetos asociados espacialmente de manera rota, aparentemente inconexa, y obligar al espectador visualmente a realizar una “danza alrededor del objeto” con el fin de que perdiera su papel pasivo, y tras la experiencia visual propia, fuera capaz de configurar mentalmente el resultado final. (p. 73)

Mediante la observación de obras pictóricas, se hicieron algunos acercamientos a este movimiento desde las características, técnicas y etapas del cubismo —el analítico y el sintético—. Luego se propuso la actividad *Crea tu propia imagen cubista*, que tenía dos opciones: crear una nueva red social o un bodegón cotidiano.

El ejercicio apuntó a que el estudiante tomara como referencia actividades que realiza a diario, con la integración de las redes sociales —por ser de uso recurrente— y de los bodegones, presentes en los espacios cotidianos. Al no limitar la imaginación e incluir nuevas técnicas, se fortalece la “actitud crítica, la habilidad de explorar, de descubrir, de encontrar nuevas formas y nuevos órdenes, de volver a pensar, de reestructurar y encontrar nuevas relaciones, de buscar respuestas, de indagar, de experimentar y de comprobar” (Motta, 2016, p. 171).

Es necesario incluir las redes sociales, ya que actualmente se les dedica mucho tiempo y son un fenómeno con gran influencia social. Son los adolescentes quienes más acceden a estos medios, pues son usuarios



activos, generadores de contenido, consumidores expertos y exploradores dinámicos. Este fenómeno, más que una necesidad, se ha convertido en un hábito y en un vicio (Carmen *et al.*, 2017). En otras palabras, las redes sociales hacen parte de la vida cotidiana del sujeto.

Las estructuras de la red se asemejan pues a las sociales de la vida real y se afectan no solo por los usuarios sino por la forma y la estructura de cómo operan. Si la conectividad de las redes, de modo similar a los imaginarios, se trasmite por contagio... entonces estamos ante una producción imaginaria poderosa y la nueva revolución industrial sienta las bases para un nuevo mundo, el "pequeño mundo" (no el mundo global), en las redes. La descentración del lugar físico ha ocurrido y ello va tomando aún más fuerza social y cognitiva. (Silva, 2019, p. 12)

Por lo tanto, se deben utilizar las redes sociales en los procesos de enseñanza-aprendizaje como una herramienta potente, para aprovechar su utilidad y el constante uso que les dan los estudiantes. En este sentido, la actividad les dio la posibilidad de crear su propia red social (imagen 3). Las diseñaron y les dieron características y nuevas funciones, que visibilizaron sus intereses particulares por el medio ambiente, por la salud mental, por el arte, por los animales, por la comunicación y por la música, entre otros temas relevantes que denotan detrás de la parte gráfica una reflexión subjetiva.

Imagen 3

Red social –app de libros–



Nota. Creación de Laura Daniela Archila, 2021. Colegio de Boyacá, Tunja.

De otra parte, la actividad también permitió expresar el estilo cubista mediante bodegones (imagen 4), los cuales dieron la posibilidad de recrear objetos inanimados a través de materiales de la vida cotidiana: instrumentos musicales, objetos simbólicos, platos típicos, amasijos, frutas, utensilios de cocina..., elementos que se encuentran en el espacio habitado y tienen una connotación directa en el sujeto.

Imagen 4

Bodegón –objetos típicos de Boyacá–

Foto final



Texto

Como podemos ver en la foto, para esta ocasión hemos escogido elementos tales como vasijas, jarrones, bolsos, y comida, escogimos esta utilería porque sentíamos que representa en cierta manera a Colombia y Boyacá en su cultura. Para el desarrollo de esta actividad decidimos reunirnos presencialmente procedimos a recolectar los elementos, los organizamos y posteriormente tomamos las fotos, consiguiente a esto editamos la foto en una aplicación donde reemplazamos el fondo y esto con el fin de tener una mayor referencia a la hora de ilustrarlo y acoplarlo al movimiento cubista. Ya después por medio de una aplicación PicsArt decidimos hacerlo digitalmente para que se nos facilitara un poco y tuviera más forma geométrica a la imagen de referencia. Tomamos nuestra imagen de referencia y empezamos a cambiarle los efectos para volverlo al movimiento cubista, también le cambiamos algunos colores que se acoplaban a las obras cubistas, ya a lo último le agregamos un detalle precisamente para obras cubistas y le daba mucho más de sentido a la obra

Nota. Creación de Danna Camila Malagón, David Santiago Nausan y Paula Estefanía Ochica, 2021. Colegio de Boyacá, Tunja.

En las propuestas de los estudiantes se evidencia un diálogo con el lenguaje visual, que se vale de los signos como unidad de representación. Acaso (2009) afirma que vivimos dentro del *mundo-imagen*. Se refiere a una serie de mundos visuales análogos al mundo real construidos a través del lenguaje visual, los cuales influyen en nuestra vida, incluso más que la realidad. Esto se relaciona con el hiperdesarrollo, donde absorber, asimilar e interpretar las imágenes son habilidades que se aprenden. Por lo tanto, la educación artística genera la desconsolidación del mundo-imagen, en función de provocar una mirada crítica, comprensiva y propositiva.

Expresionismo: actividad *Cotidianidad*

El expresionismo surgió en Alemania a inicios de siglo XX como una contraposición de algunos postulados del impresionismo. Generó cambios



en el arte, ya que en sus obras prima la visión subjetiva, relacionada con el contexto del artista, quien se expresa mediante la gestualidad de personajes que rompen con la estructura de cánones y con la composición a través de propuestas innovadoras de color. Así mismo se introduce el cine expresionista alemán, un periodo que repercutió en la historia del cine. Según Molinuevo (1998), el elemento activo del expresionismo responde a

un mundo histórico que ha saltado hecho pedazos [en el que ya no se da]... lugar a un modelo de conocimiento y arte receptivo, impresionista, que recoge y refleja, sino a otro activo, expresionista, que expresa los convulsos “temple de ánimo” en los que día a día se decide la existencia. (p. 24)

En esta vanguardia se trabajó con pinturas y nociones del cine expresionista alemán, un lenguaje que permitió entrar en contacto con pensamientos, condiciones y normas de la época. “El cine, empleado como fuente de información, permite adentrarse en el estudio de la sociedad, conocer culturas diferentes a la propia (interculturalidad), formar visiones en torno a acontecimientos pasados, presentes y futuros” (Fernández, 2012, p. 1). El cine es un recurso didáctico y pedagógico que se convierte en instrumento de enseñanza y actúa como educador. Es decir, tiene implícitamente, tras su dimensión lúdica, una faceta formativa: “se habla así de cine formativo” (Vega, 2002, p. 124).

Después de dialogar con los estudiantes y de analizar el carácter estético del expresionismo, se planteó la actividad *Cotidianidad*, que buscaba presentar el cine alemán y las pinturas expresionistas para que el estudiante reinterpretara y generara atmósferas visuales mediante la expresión corporal y la creatividad (imagen 5). Podían reinterpretar un cuadro de una película o una pintura, con el uso de telas, zapatos, libros, alcohol, utensilios de cocina, etc. En la cotidianidad, los elementos de uso diario se introducen en “el territorio donde se despliegan y se repiten día con día las acciones elementales de las *artes de hacer*, es de entrada el espacio doméstico” (Certeau, 1996, p. 120). Entonces, al habitar un lugar, se dibujan retratos y cartografías subjetivas.

La actividad permitió trabajar en conjunto e integró a la familia, amigos y los compañeros que viven en el mismo barrio. Ellos fueron modelo y engranaje fundamental en el montaje de la escena. En otros casos trabajaron virtualmente con herramientas digitales por medio de una articulación conjunta. Este ejercicio dio lugar al encuentro, tan limitado en pandemia. “El trabajo en grupo, en el contexto educativo, es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que busca que los estudiantes desarrollen actividades concretas en grupo y de forma cooperativa” (Jiménez *et al.*, 2013, p. 10). Este acto de crear en conjunto permite articular un aprendizaje colectivo desde la

reflexividad y la experiencia. El aporte de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas individuales favorecieron el enriquecimiento del otro para el logro de un objetivo común.

Imagen 5

Reinterpretación de la pintura El grito de Eduard Munch



Nota. Creación de David Esteban Martínez, 2021. Colegio de Boyacá, Tunja.

Se propone como técnica de trabajo la expresión corporal, un lenguaje que permite comunicar desde lo propio y posibilita exteriorizar estados de ánimo y sentimientos. De esta manera, las capacidades expresivas, imaginativas y comunicativas necesitan, según Montávez (2012), de un proceso que comprende tres fases:

1. toma de conciencia del cuerpo, que supone experimentar y explorar. Esto genera un autoconocimiento y autorrealización de manera consciente de aquello que queremos expresar o exteriorizar.
2. conocimiento de nuestro estado emocional y de las vivencias personales, ya que tienen influencia directa en los estados de ánimo.
3. expresión de nuestro mundo interno mediante nuestro cuerpo y las capacidades físicas que poseemos, de forma personal y significativa.



Finalmente, la reinterpretación del cine y de las pinturas fue un medio muy valioso para fomentar el interés y la actitud creativa de los estudiantes. La mayoría de ellos se basó en escenas de las películas *Metropolis* (Lang, 1927) (imagen 6) y *El gabinete del doctor Caligari* (Wiene, 1920), donde el ambiente de claroscuro fue predominante, al igual que el maquillaje de los personajes para resaltar la gestualidad. Al mismo tiempo, las escenas recreaban un ambiente de modernización en ciencia y tecnología. Por otro lado, la reinterpretación de las pinturas evidencia la implementación de la escala cromática con colores fuertes, para resaltar expresiones muy marcadas. La mayoría expresaba tristeza, asombro y desesperación. Esto permitió un proceso transversal y continuo.

Imagen 6

Reinterpretación de la película *Metropolis* (Lang, 1927)



Nota. Creación de Simón Esteban Rojas, 2021. Colegio de Boyacá, Tunja.

Surrealismo: actividad *Identifica tu entorno y crea un animal surrealista*

Continuando con las vanguardias, este apartado se enfoca en el surrealismo, movimiento artístico y literario que surge a principios del siglo XX en Francia. Se inspiró en el dadaísmo y en las influencias de Freud en cuanto a sus estudios del inconsciente. Las creaciones pictóricas y cinematográficas de este periodo exploraron universos fantásticos e ilusiones ópticas.

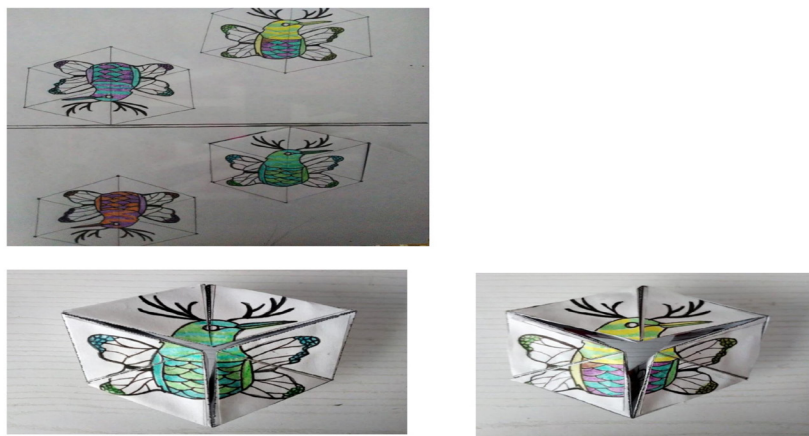
Recrearon los sueños y el mundo del inconsciente. Además, dieron rienda suelta al funcionamiento automático del pensamiento.

El surrealismo no es, únicamente, “otro” movimiento artístico, sino también algo más. Es una actitud ante la vida, cuya raíz es la demanda de libertad, la voluntad de ampliar los planos de experiencia de la mente y de realización del deseo. Esa demanda de libertad está más viva que nunca en estos tiempos de crisis global generalizada, en los que podemos apreciar tantos paralelismos con el periodo histórico de entreguerras y la profundísima crisis que atravesaban las sociedades europeas cuando el surrealismo aparece en escena. (Jiménez, 2013, p. 4)

Este movimiento se presentó a los estudiantes desde la obra pictórica de algunos artistas para distinguir generalidades y características. Después se planteó la actividad *Identifica tu entorno y crea un animal surrealista*, la cual proponía que el estudiante reflexionara a partir de la fauna del *lugar* donde habita y luego seleccionara una especie animal de Boyacá —ave, anfibio mamífero o insecto— de su preferencia, para así generar una relación de empatía con el territorio. En consecuencia, ellos debían crear su animal surrealista al tener como referencia su elección previa. Podían proponer libremente su diseño, para finalmente generar una ilusión visual, desde el juguete óptico, en este caso el caleidociclo —taumátropo para los estudiantes sin conexión— (imagen 7), ya que estos juguetes dan la sensación de movimiento cíclico y continuo. De esta forma, el juguete funcionó como herramienta didáctica y dio la posibilidad de jugar con la imagen.

Imagen 7

Caleidociclo con diseño de animal surrealista



Nota. Creación de Juliana Guerra, 2021. Colegio de Boyacá, Tunja.



Como material de apoyo se utilizó la cartilla *Bosques, comunidades y aves* (Amaya *et al.*, 2020), producto de una investigación en Boyacá que recoge un amplio panorama de la fauna del territorio. Esta brinda un contenido didáctico que acerca al estudiante al contexto biótico. En este sentido, la inserción de la naturaleza en el aula es un vínculo importante con la educación, ya que es necesaria para el desarrollo intelectual, emocional, social, espiritual y físico del estudiante. Novo (como se citó en Benito, 1996) define el medio ambiente como un sistema “constituido por factores naturales, culturales y sociales, interrelacionados entre sí, que condicionan la vida del hombre a la vez que constantemente son modificados y condicionados por este” (p. 27).

La actividad permitió a los estudiantes que habitan zonas rurales desplazarse por su entorno para observar la flora y la fauna de los alrededores. Por otro lado, los estudiantes que viven en zonas urbanas exploraron a través de internet, ya que la pandemia ha traído una nueva forma de vivir. Así, la imaginación y la creatividad del estudiante despiertan experiencias sensoriales evidenciadas en las imágenes, las cuales son vehículos de ideas, emociones e imaginación. La mirada de cada estudiante sugiere distintos significados en sus propuestas, que se complementan a partir de la experiencia particular de lo visual, lo auditivo, lo sensorial y lo emocional.

Este ejercicio, al insertarse en el paisaje, generó reflexiones sensibles y críticas a partir del lenguaje artístico enfocado hacia una mirada intrínseca del territorio biótico, lo cual posibilitó un proceso creativo desde el proponer, el inventar y el imaginar con técnicas como lo análogo y lo digital. La mayoría de los dibujos resultantes hacen alusión a las aves y los mamíferos, como se muestra en la imagen 8.

Imagen 8

Diseño animal surrealista



Ilustración 1. Pablo Andrés Estayva Plazas

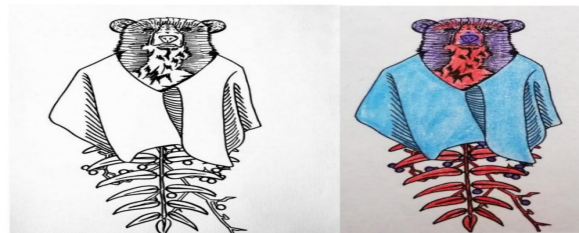


Ilustración 2. Joan Esteban Moreno Galeano

Nota. Diseño de Joan Esteban Moreno, 2021. Colegio de Boyacá, Tunja.

La relación de la fauna con el surrealismo ha sido un referente constante desde los inicios del movimiento. Artistas como Salvador Dalí pintaron figuras flácidas y alargadas en las cuales se destacan elefantes, tigres, entre otros, estos son referente para artistas contemporáneos que trabajan estéticas similares y aluden a la metáfora. Según Celdrán (2015), este es el caso del estadounidense Kevin Sloan, quien genera un ambiente surrealista con elefantes, aves, pulpos..., para expresar un diálogo entre el mundo moderno y el mundo natural. Así manifiesta una postura inquietante especialmente por los “habitantes silenciosos”, integrados por la flora y la fauna.

En la actividad, los animales surrealistas fueron un principio para que el estudiante propusiera nuevas figuras, texturas y mezclas de color. Los animales creados surgen de sus imaginarios, representados con símbolos, hibridaciones y metáforas; y a la vez tienen significado. El proceso es parte fundamental del desarrollo de la actividad, ya que evidencia ideas, planificación y experiencias. Además, se fortalece la relación entre educación y desarrollo humano.

Conclusiones

El ejercicio pedagógico y las condiciones de pandemia dieron la posibilidad de acercarse al sujeto a través del *territorio* como su *nueva aula*. De esta manera, el estudiante se vinculó como creador activo. Mediante el lenguaje artístico, expresó de modo sensible y reflexivo sus lecturas acerca del espacio y del contexto que habita. Esto propició creaciones conscientes, con nuevos significados, y fortaleció su pensamiento crítico.

La secuencia didáctica fue una metodología apropiada para relacionar las vanguardias de principios de siglo XX con el territorio del estudiante, ya que permitió establecer una articulación entre las temáticas de estos periodos y su contexto simbólico, cotidiano y temporal. Poner en un plano abierto el proceso creativo desde la libre expresión permitió visualizar multiplicidad de territorios y dio la posibilidad de tener acercamientos con el sujeto.

En este proceso, la educación se transformó y se ajustó a las nuevas condiciones. La metodología de enseñanza-aprendizaje tuvo que responder a los retos y necesidades del contexto. La educación artística asumió como propósito que cada sujeto se expresara desde sus particularidades y medios, al mismo tiempo que interactuara y se relacionara con su entorno de manera sensible.

Por otra parte, quedan muchos aspectos por trabajar. En primera instancia, la virtualidad es una herramienta poderosa, pero a la vez fragmenta el diálogo entre docente y estudiante, pues crea brechas en la ejecución de



la clase. Hay que implementar metodologías que superen tales dificultades y acerquen al estudiante a una comunicación más fluida. También es necesario realizar periódicamente diagnósticos a la población estudiantil para conocer su estado de ánimo, conocimientos, opiniones e intereses en el área, y así incluir estos puntos de vista en la preparación de las clases.

Referencias

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Catarata. https://www.academia.edu/31761302/La_educaci%C3%B3n_art%C3%ADstica_no_son_manualidades_NUEVAS_PR%C3%81CTICAS_EN_LA_ENSE%C3%91ANZA_DE_LAS_ARTES_Y_LA_CULTURA_VISUAL
- Amaya, H., Jiménez, S., Peña, L., & Escárraga, A. (2020). *Bosques, comunidades y aves*. Boyacá (1ª ed.). Corpoboyacá.
- Barroso, J. (2005). *Tema, iconografía y forma en las vanguardias artísticas*. Mercantil Asturias. <https://www.scribd.com/document/197705205/TEMA-ICONOGRAFIA-Y-FORMA-en-las-vanguardias-artisticas>
- Baudrillard, J. (1968). *El sistema de los objetos*. Éditions Gallimard. https://monoskop.org/images/1/18/Baudrillard_Jean_EL_sistema_de_los_objetos_1969.pdf
- Benito, J. (1996). Educación y medio ambiente: la importancia de las relaciones hombre-medio. *Anales de Pedagogía*, (14), 25-42. <https://revistas.um.es/analespedagogia/article/download/285921/207621/984011>
- Carmen, Y., Flores, M., Quijano, L., Robles, A., & Vargas, E. (2017). Influencia de las redes sociales en los adolescentes. *Revista Jang*, 6(2), 72-80. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1610>
- Celdrán, H. (2015, enero 6). *Animales en situaciones surrealistas, una alegoría de la extinción*. 20 minutos. <https://blogs.20minutos.es/trasdos/2015/01/06/kevin-sloan-pintura-animales/>
- Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano: 1 Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana. https://monoskop.org/images/2/28/De_Certeau_Michel_La_invencion_de_lo_cotidiano_1_Artes_de_hacer.pdf
- Fernández, T. (2012). *La importancia del uso del cine como medio educativo para niños*. Cendi, Observatorio del Ocio y el Entretenimiento Digital. <https://www.ocendi.com/educamedia/la-importancia-del-uso-del-cine-como-medio-educativo-para-ninos/>
- Hauser, A. (1988). *Historia social de la literatura y del arte* (Trad. A. Tovar & F. Varas-Reyes; 3ª ed.). Yorik. (Obra original publicada en 1951).
- Jiménez, G., Pareja, A., & Puerta, K. (2013). El trabajo en equipo como modalidad de enseñanza-aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación e Investigación en Enfermería*, 3(1), 9-15. <https://www.enfermeria21.com/revistas/aladefe/articulo/58/el-trabajo-en-equipo-como-modalidad-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Jiménez, J. (2002). *Teoría del Arte*. Tecnos.
- Jiménez, J. (2013, 8-9 de octubre). *El surrealismo y el sueño* [Exposición]. Congreso Internacional Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid, España. <http://www.inmaterial.com/jjimenez/actas.pdf>
- Lang, F. (1927). *Metropolis* [Película]. Universum Film.
- Molinuevo, J. (1998). *El espacio político del arte. Arte e historia en Heidegger*. Tecnos. <https://dokumen.tips/download/link/jose-luis-molinuevo-el-espacio-politico-del-arte-arte-e-historia-en-heidegger>
- Montávez, M. (2012). *La expresión corporal en la realidad educativa. Descripción y análisis de su enseñanza como punto de referencia para la mejora de la calidad docente en los centros públicos de educación primaria de la ciudad de Córdoba* [Tesis Doctoral, Universidad de Córdoba]. Repositorio Institucional de la Universidad de Córdoba. <https://helvia.uco.es/handle/10396/6310>
- Motta, L. (2016). La imagen y su función didáctica en la educación artística. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]*, (56), 157-175. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/545_libro.pdf
- Rincón, C., & Rincón, N. (2015). *Diseño e implementación de una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la escritura a través de textos digitales en los estudiantes del grado 203 del colegio distrital Estrella del Sur* [Trabajo de Grado de Maestría, Universidad Libre de Colombia]. Repositorio institucional Unilibre.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8304/TRABAJO%20DE%20GRADO%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Silva, A. (2019). Territorios y lugares imaginados. *Topofilia, Revista de Arquitectura, Urbanismo y Territorios*, (19), 1-19. <http://69.164.202.149/topofilia/index.php/topofilia/article/view/50/61>

Tapia, E. (2008). *Memoria cero: una mirada fotográfica*. Universidad Nacional Autónoma de México. https://www.academia.edu/19769381/Memoria_Cero_Una_mirada_fotogr%C3%A1fica

Vega, A. (2002). Cine, drogas y salud: recursos para la acción educativa. *Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación*, (18), 123-129. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801819>

Wiene, R. (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [El gabinete del doctor Caligari] [Película]. Decla-Bioscop AG.